



EPEPE
ENCONTRO DE PESQUISA
EDUCACIONAL
EM PERNAMBUCO

Educação e Desenvolvimento
na Perspectiva do Direito à Educação

10 - Educação e suas Tecnologias

O USO DO *FACEBOOK* PELAS CRIANÇAS: QUAIS SÃO SUAS PREFERÊNCIAS NESTA REDE SOCIAL?

Viviane de Bona (UFPE)
Dayse Rodrigues de Oliveira (UFPE)

RESUMO

Nos últimos tempos, o *Facebook* tornou-se a rede social preferida de crianças e adolescentes, ocupando boa parte de seu tempo livre. Neste trabalho, tivemos por objetivo analisar o que fazem as crianças no *Facebook* e quais as suas preferências de uso nessa rede social. A pesquisa foi realizada em uma escola pública da rede estadual do Recife, com 20 alunos, na faixa etária de 10 a 13 anos. Utilizamos como instrumento de coleta de dados um questionário *online* com perguntas fechadas, de múltipla escolha. Os dados apontam as opções *bater papo com alguém; jogar online e compartilhar e comentar fotos, vídeos e status* como as preferidas pelos alunos. Os resultados evidenciam que as opções mais utilizadas pelos sujeitos pesquisados tem relação direta com a interatividade proporcionada pela rede social, bem como, a socialização, a colaboração e a participação ativa nesse singular espaço midiático.

Palavras-Chave: Infância, *Facebook*, Interatividade.

Introdução

A infância atualmente é fortemente marcada pela presença de tecnologias. Ao lado da multiplicidade instrumental que a tecnologia recente vem oferecendo, contamos com a multiplicação dos artefatos que permitem o acesso cada vez mais rápido aos aplicativos que levam às redes, hoje disponíveis a todos inclusive ao grupo infanto-juvenil. Essa gama de recursos, de certa forma, alterou o modo como as crianças se comunicam, brincam e interagem umas com as outras.

O *Facebook* tem sido apontado como a rede social mais utilizada pelos jovens, de acordo com a pesquisa *TIC Kids Online Brasil 2012*. Essa pesquisa foi realizada com 1.580 crianças e adolescentes de diversos estados brasileiros. Os resultados revelaram que há alguns anos crianças tomam conta das redes sociais. Os dados da referida pesquisa mostram que 70% dos participantes são usuários de pelo menos uma rede social, e a presença de crianças aumenta conforme a faixa etária: 42% das crianças entre 9 e 10 anos possuem o próprio perfil; na faixa de 11 a 12 anos, o índice cresce para 71%.

Um fato que nos chama atenção é justamente a quantidade de crianças abaixo da idade mínima recomendada pela rede. Segundo levantamento do instituto *Consumer Reports*, mais de 7,7 milhões de crianças abaixo de 13 anos estão na web. De acordo com a Declaração de Direitos e Responsabilidades¹ do *Facebook*, os usuários menores de 13 anos são orientados a não utilizarem-no. Entretanto, transpondo tal orientação, os jovens burlam sua idade para poderem cadastrar-se na rede social. Em nossa pesquisa, todos os dos sujeitos tinham até 13 anos de idade e possuíam conta no *Facebook*.

Partindo desses dados, surgiu-nos algumas inquietações: o que há de tão interessante no *Facebook* que levam as crianças a burlarem sua idade e criarem um perfil na rede? O que fazem as crianças no tempo em que estão conectadas ao *Facebook*?

Visando responder a nossas indagações, tivemos por objetivo, neste trabalho, analisar as preferências de uso no *Facebook* por 20 alunos, na faixa etária de 10 a 13 anos, de uma escola pública da cidade do Recife, procurando revelar o que fazem no tempo que dedicam a essa rede social. Buscaremos evidenciar os elementos que acreditamos levar as crianças a priorizarem determinados usos no *Facebook*, discutindo as influências disso na construção das relações sociais.

Na estrutura deste trabalho, situamos, primeiramente, o contexto da cibercultura em que nos encontramos, refletindo sobre redes sociais, mais especificamente o *Facebook*, abordando ainda, pontos de vistas sobre a infância e a tecnologia. Em um segundo momento, apresentamos nossa pesquisa discutindo os seus resultados. Finalmente, tecemos algumas conclusões relacionando como as possibilidades de uso priorizadas pelos alunos podem ser trabalhadas no contexto escolar.

Refletindo acerca do *Facebook* e a infância

Podemos dizer, que a revolução tecnológica está no centro das grandes transformações que ocorrem em todos os aspectos da vida humana, impulsionando, não somente a economia, mas também o elemento mais importante para o desenvolvimento: o conhecimento. Essas transformações incluem novas relações de trabalho, novas concepções de tempo, de espaço, de mundo, de infância, bem como, novos estilos de vida, novas identidades. O acesso à informação, através das mais variadas tecnologias, influencia cada vez mais a constituição de conhecimentos, valores e atitudes. Cria uma nova cultura e outra realidade informacional.

¹ <https://pt-br.facebook.com/legal/terms>

As tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura que convivem no ciberespaço, lugar de comunicação, de sociabilidade, onde se cria uma nova modalidade de contato social, que extrapola os limites naturais de espaço e tempo, aos quais até então a humanidade estava acostumada (LÈVY, 2000). Surge então, em função dessa nova forma de interação, a cibercultura descrita por Lemos (2003, p. 12) como “cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais”.

A Cibercultura surgiu da relação entre a tecnologia e a modernidade, foi a partir da década de 1960 que o desenvolvimento tecnológico tomou os rumos que o trouxe para a Cibercultura, devido ao surgimento de novas formas de sociabilidade. Foram criadas novas relações entre as tecnologias de informação e comunicação (tecnologias digitais) e o homem.

Assim, mudam-se as formas de interação indivíduo/sociedade, substituindo o corpo a corpo muitas vezes por som e imagens no formato digital, deixando a critério de cada um a elaboração de pontos de vista. Afinal, apenas com um clique pode-se navegar e conhecer lugares, assuntos, que por exemplo, não poderiam ser vistos ou conhecidos por inúmeras pessoas se não estivesse disponíveis via instrumentos da cibercultura, como o computador, internet, celulares, etc. Dessa forma, pode-se dizer que a cibercultura se caracteriza também, e fundamentalmente, pela apropriação social-midiática (micro-informática e internet) da técnica (LEMOS, 2003).

Nesse contexto, as tecnologias digitais da informação integraram o mundo em redes globais: redes de computadores, de telefonia móvel, redes de dispositivos de transmissão de vídeo e equipamentos em geral cada vez mais próximo do dia-a-dia. Nos ambientes digitais reúnem-se a computação (a informática e suas aplicações), as comunicações (transmissão e recepção de dados, imagens, sons, etc) e as mais diversas formas e suportes em que estão disponíveis os conteúdos (livros, filmes, fotos, músicas e textos). Uma imensa e complexa rede de meios de comunicação, instalada em todos os lugares interliga pessoas e organizações para os mais variados fins (KENSKI, 2007).

Como vimos, com o advento da comunicação mediada por computadores, ampliou-se a capacidade de conexão e a criação de redes sociais (RECUERO, 2009). Portanto, hoje, quando falamos em redes não estamos nos referindo a apenas computadores conectados, mas além disso a pessoas.

Através da interação do indivíduo com essas redes começam a surgir comunidades virtuais no espaço de fluxos que expõem cotidianamente os indivíduos de todas as idades, permitindo misturar ambos os mundos, o das crianças e dos adultos, unificando-se pelo divertimento comum e pela possibilidade de vivenciar novas experiências.

Conforme Spadaro (2013, p. 11), uma rede social

é constituída por um grupo de pessoas ligadas, em geral, por interesses comuns, abertas a compartilhar os pensamentos, conhecimentos, mas também trechos de suas vidas: dos *links* para os sites que consideram interessantes, até suas próprias fotos ou seus vídeos pessoais.

No centro desta conceituação estão os conteúdos trocados no interior de uma rede de contatos sociais. As tecnologias da Web 2.0 com seus locais e atividades, admitem essas novas formas de expressão social permitindo uma forma de presença na rede com participação e difusão de conteúdos que são produzidos pelo próprio consumidor (SPADARO, 2013).

Pela característica de descentralização, as redes sociais se transformaram em locais privilegiados de interações virtuais, onde a produção e disseminação dos conteúdos ocorre de todos para todos, e a visibilidade se dá a partir dos rastros sociais deixados por indivíduos que ali permanecem. As interações formadas na rede, são constituídas por dois elementos característicos das redes sociais, quais sejam: os atores e as conexões. Os *atores* são pessoas, instituições, grupos ou nós da rede e as conexões são as interações ou laços sociais (RECUERO, 2009).

Nesse cenário de múltiplas conexões travadas nas redes sociais, o *Facebook* surge como uma possibilidade de interligar as pessoas com outras consideradas amigas e/ou que partilhem de interesses comuns. Em 2004, na época em que surgiu, seus idealizadores não tinham noção da dimensão que anos mais tarde tomaria essa rede, que teve o objetivo inicial de colocar *on-line* o perfil dos alunos da Universidade de *Harvard*. Com a extensão da plataforma à outras Universidades, começaram também os financiamentos e em 2006, abre-se para todos que tivessem completado 18 anos e declarassem estar inscritos numa escola superior (SPADARO, 2013).

Com características acadêmicas iniciais, o fenômeno se expandiu, tornando-se um movimento mais amplo que agrega pessoas interligadas por algo específico. Assim, o *Facebook* se destacou pela capacidade de se conectar a pessoas que perderam contato ou até mesmo de potencialmente fazer novos amigos. Consideramos este um dos principais atrativos ao público infante juvenil.

É incontestável que o *Facebook* tornou-se a rede social preferida de crianças e adolescentes nos últimos tempos. Troca de mensagens, jogos, compartilhamento de imagens e vídeos, e toda a convergência proporcionada por essa rede social, ganha cada vez mais espaço no cotidiano das crianças.

No entanto, o debate teórico do impacto da tecnologia sobre a infância e participação dos pequenos nestas redes, ganha cada vez mais visibilidade e tem sido marcado por posições distintas, em que os autores apresentam pontos de vista que podem ter uma conotação positiva ou negativa.

Enquanto Postman (1999) vê as mídias como influência negativa e poderosa sobre as crianças, Lanham (1993) enxerga com um utopismo exagerado a presença desses aparatos tecnológicos. Por sua vez, Buckingham (2007), entre outros autores, assumem uma postura lúcida em relação a inserção das tecnologias no universo infantil. Eles percebem as mídias e as tecnologias de forma geral, como uma espécie de formação de uma geração na qual as crianças são vistas como agentes de uma transformação muito mais ampla da sociedade como um todo. Na argumentação de Tapscott (1999) a tecnologia digital garante mudanças industriais, democratização, liberdade de escolha e expressão, abertura, inovação, colaboração. Com o tempo ela forma novas gerações caracterizadas por independência de pensamento que estão construindo uma nova cultura. Buckingham (2007) realizou estudos sobre os processos sociais e discursivos por meio dos quais o significado é construído. Nesse sentido, percebe as crianças que interagem com a tecnologia como fazendo parte de uma geração eletrônica que oferece autonomia e liberdade de criação para modificação do mundo em que se encontram.

Para compreender a influência das tecnologias digitais sobre a vida das crianças deve-se contemplá-las num contexto mais abrangente, que considere as mudanças do status social e as diferentes formas em que a infância vem se definindo ao longo do seu percurso histórico. Buckingham (2007) vai além de contrapor suas ideias com as de Postman (1999) entendendo que as tecnologias digitais oferecerem formas interativas de comunicação na relação das crianças com novas formas de cultura. Ademais, as tecnologias utilizadas como meio de comunicação potencializam a vinculação de imagens e mensagens, influenciando nas formas de agir e pensar, contribuindo para o surgimento de novas linguagens e representações.

Justamente por esta facilidade interativa proporcionada pelo *Facebook*, é que a rede vem ganhando cada vez mais espaço no cotidiano infantil, pois disponibiliza recursos lúdicos, como jogos, *chats*, linha do tempo, mensagens, enfim, alternativas de se comunicar e de obter informações. Portanto, conversar, visualizar outros perfis, jogar, entre outras ações, são exemplos de atividades nas quais as crianças despendem horas de seu tempo, no *Facebook*.

Não podemos deixar de citar uma forte discussão em torno de questões relacionadas a vulnerabilidade em que as crianças estão submetidas ao acessar redes sociais sem o devido cuidado. Dados de pesquisas revelam que quando os pais participam ativamente da vida social

do filho, e dialogam a respeito de seu comportamento na rede social, os laços são estreitados e consequentemente os efeitos nas ações de privacidade optadas pelas crianças e adolescentes, são bastante positivos. O que nos levou a construção deste trabalho foi justamente uma preocupação em relação ao crescente acesso ao *Facebook* pelas crianças, buscando entender a partir delas o que as atraem e assim, que reflexões podem ser levantadas a partir desse uso.

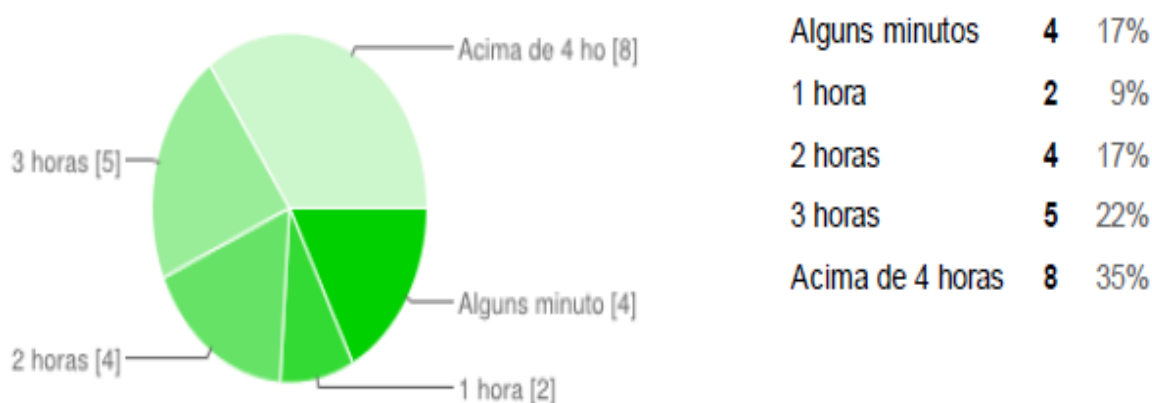
Destacamos, que este estudo é parte de uma pesquisa maior sobre segurança no *Facebook*. Trazemos, aqui o recorte sobre as preferências de uso pelos alunos participantes da pesquisa.

O que dizem os estudantes sobre o que fazem e o que preferem no facebook?

A presente pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública da cidade do Recife, com 20 alunos da faixa etária de 10 a 13 anos de idade. Como instrumento de coleta de dados utilizamos o questionário *online*, com perguntas fechadas de múltipla escolha, elaborado através do *G-docs*.

Na questão que tratava do tempo médio de uso do *Facebook*, 7 em cada 10 crianças responderam que ficam conectadas, acima de 3 horas por dia, como pode ser observado no gráfico 1.

GRÁFICO 1 - Tempo de uso do *Facebook* pelos alunos.



Fonte: Produção do autor.

Fazendo uma analogia com o tempo de permanência que a maioria das crianças passa na escola - 4 horas/aula - elas permanecem no *Facebook* o mesmo tempo que ficam

diariamente no ambiente escolar. É possível depreender dois pontos a partir desses dados: o primeiro diz respeito às famílias que precisam estar alinhadas aos usos das crianças, dialogando sobre questões ligadas a segurança e aos estilos de uso desses pequenos usuários. É necessário alertá-los sobre mecanismos de privacidade das informações pessoais, possíveis vilões da internet, conteúdo duvidoso, manipulação e propaganda. Também é importante ressaltar os pontos relevantes dessa utilização como a interação com outras pessoas, as possibilidades de aprendizagem na rede, a socialização de informações e o estreitamento de laços pessoais. As crianças são ainda vulneráveis e necessitam de orientações por parte do adulto para organizar o tempo de uso e ações na rede.

O segundo ponto, refere-se à escola: não há como tratar com indiferença a preferência dos alunos por essa rede social. O *Facebook* faz parte do dia a dia das crianças e portanto, isso deve fazer parte do espaço escolar. A escola precisa integrar ações educativas aos habituais usos dos estudantes. É necessário utilizar todo o potencial interativo, colaborativo, integrador, comunicacional que o *Facebook* tem, para alinhar a propostas pedagógicas que garantam a efetiva participação do estudante e estimule a sua motivação para participar dos processos de ensino e aprendizagem. Além disso, a escola deve tornar-se local aberto para dúvidas e diálogos a respeito de questões como uso das informações disponíveis na rede, segurança e privacidade.

Sabendo que boa parte das crianças estão conectadas por mais de 3 horas por dia no *Facebook* é normal se questionar: o que fazem as crianças durante o tempo que passam no *Facebook*? Dados desta pesquisa apontam que as atividades preferidas das crianças na rede social tem relação direta com a interatividade proporcionada por ela.

Questionadas sobre com qual frequência elas realizavam determinadas atividades no *Facebook*, as crianças deveriam marcar em uma escala de classificação gráfica que variava de **todas as vezes** até **nunca faço**. A figura 1 apresenta as alternativas dentre as quais elas deveriam escolher.

FIGURA 1 - Questão 9 do questionário *online*: Preferências de uso no *Facebook*.

9. Com que frequência você faz essas coisas no FACEBOOK? *

	Todas as vezes	Muitas vezes	Poucas vezes	Nunca faço
Posta uma foto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comenta as fotos dos amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Posta vídeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Posta um novo status no seu mural	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compartilha fotos, vídeo, status	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Posta um novo status no seu mural	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bate papo com alguém	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Joga	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olha o perfil de outras pessoas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Curte as publicações dos amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comenta as publicações dos amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conversa com alguém que você conhece apenas pelo facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fonte: Produção do autor.

Dentre as opções apresentadas, aquelas com maior incidência de realização em **todas as vezes** que acessavam o *Facebook*, foram respectivamente: **bater papo com alguém** (75%), **jogar** (55%) e **compartilhar e comentar fotos, vídeos e status** (50%). Nossa hipótese inicial era que a opção **curtir as publicações dos amigos** fosse aparecer como a mais votada, entretanto ela sequer aparece entre as três preferidas. Esses resultados demonstram que as crianças possuem uma preferência por atividades que permitam interagir diretamente com outras pessoas, seja para comunicar-se ou simplesmente, para manter-se visível na rede social. Analisando cada uma dessas opções particularmente, podemos trazer algumas inferências relevantes para compreensão dos dados.

Acreditamos que a opção mais recorrente, que foi **bater papo com alguém** tem relação direta com o poder comunicacional das redes sociais. Recuero (2009), analisa como as estruturas sociais são compostas através da comunicação mediada pelo computador e como essas interações mediadas são capazes de gerar trocas sociais que impactam essas estruturas.

A facilidade proporcionada pela convergência de mídias, possibilita ao usuário conversar com outras pessoas sem a necessidade de migrar para outra plataforma (*skype, chats on line*). Não é necessário realizar mais de um *login* para que ele possa estar em contato com sua rede de amigos. Essa convergência, elemento comum nas redes sociais, determina parte do tempo de uso, da maioria dos usuários.

O *chat* do *Facebook* agregou recentemente outras hipermídias, como a conversa por áudio e vídeo, comuns em outras ferramentas de comunicação *on line*. Esse elemento de destaque amplia as possibilidades de interação entre os sujeitos, que acabam optando por interações mais ricas em interatividade. Alternativas de conversa síncrona e assíncrona, também são pontos relevantes na preferência dos usuários. As crianças interagem e se comunicam com outras pessoas com os quais buscam manter sua a popularidade na rede social (RECUERO 2009). Nesse sentido, comunicar-se com outras pessoas não é só uma forma de divertimento, mas uma ferramenta potencial de interação e ressignificação de linguagens e sentidos.

A opção **jogar**, que foi a segunda preferida pelos nossos participantes, é umas das alternativas que expressa o potencial interativo e colaborativo dessa rede social. O jogo é uma das mais antigas atividades humanas e constitui uma forma natural de relacionar-se e de compartilhar sentidos. Todo ele possui uma finalidade que está diretamente relacionada às intenções dos envolvidos no ato de jogar. Em outras palavras, os sujeitos jogam entre si porque partilham de interesses comuns e possuem a mesma motivação para jogar.

No *Facebook*, as crianças interagem com pessoas de todo mundo – o que é fantástico quando pensamos na quebra de fronteiras territoriais e culturais - e socializam sua motivação, avanços, pontuação, estabelecendo ao mesmo tempo uma relação de competição e de interdependência. Eles disputam entre si, do mesmo modo que aprendem com uns com outros. Aqui, são perceptíveis as múltiplas possibilidades de aprendizagem informal presentes nessa experiência. Embora a maioria dos jogadores esteja imerso nesse ambiente, o diálogo e a interação com outros usuários são essenciais para o jogo.

Nesse aspecto também, a convergência de plataformas proporciona ao usuário uma permanência ainda maior no *Facebook*. Enquanto joga, realiza simultaneamente outras atividades dentro da rede social, isso de algum modo leva-o a despender boa parte de seu

tempo na internet, conectado a apenas uma plataforma, todavia realizando várias ações concomitantemente.

Quando tratamos de jogo, algumas características precisam ser levadas em consideração. Ele deve: ser uma atividade voluntária; possuir regras; ter fim em si mesmo e ser diferente da vida cotidiana, conforme afirma Huizinga (2000, p.3):

o jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Essas características, além de aspectos como uma mecânica básica – aquela em que o usuário não tem grandes dificuldades em dominar a técnica do jogo, uma vez que são utilizados apenas alguns comandos – atraem cada vez mais, um número maior de crianças, que na maioria das vezes estão em busca de jogos simples, para divertimento e passatempo.

A terceira opção mais apontada pelos usuários **compartilhar e comentar fotos, vídeos e status** nos leva a refletir sobre aquilo que RECUERO (2009) discute: a rede social é formada por um conjunto de atores e conexões. As relações que os sujeitos estabelecem na rede determinam as estruturas sociais que surgem nesse cenário. Nesse espaço midiático, os atores criam suas próprias representações e estabelecem seus elementos identitários nas relações.

Nesses ambientes também transitam valores sociais que acabam criando tipos de capital social que circulam pela rede e influenciam os atores sociais. Valores como **a visibilidade, a reputação e a popularidade** (RECUERO, 2009), acreditamos estarem subjacentes aos dados apontados nessa pesquisa. As crianças estão estabelecendo nós diversos, o que as coloca cada vez mais visíveis, e em consequência podem ter acesso a um número maior de informações. Além disso, a visibilidade permite à criança estabelecer laços pessoais com outros usuários na rede, e este valor decorre exclusivamente da sua presença na rede social. A ação **comentar fotos, vídeos e status** marca a presença do usuário na *time line* dos amigos e consequentemente amplia a sua visibilidade na rede.

O segundo valor, reputação, surge como uma percepção do outro e de seu comportamento na rede. Essa imagem que é formada basicamente pelo modo como os indivíduos se relacionam e pelas impressões que são passadas aos demais usuários. Na faixa etária investigada, as crianças estão entrando na puberdade e naturalmente tendem a admitir o

sentimento de pertença aos grupos como parte de suas ações naturais. Nesse sentido, ações como **compartilhar** e **comentar** influenciam sobremaneira em sua reputação.

A popularidade, outro valor de destaque, tem relação direta com a posição que o usuário ocupa dentro de sua rede social. Os nós mais conectados são aqueles mais populares. Alguma influência é exercida sobre outros e isso acaba mostrando pequenos campos de força existentes dentro da rede social. Tornar-se popular é o desejo de muitas crianças nessa faixa etária. Algumas delas, não se sentem à vontade no convívio diário, no ambiente escolar, e encontram no *Facebook* uma possibilidade de ampliar suas *views* e conseqüentemente sua popularidade.

Diante do exposto, é possível depreender que as opções mais apontadas pelos usuários têm relação direta com a interação da rede social e em especial com os contatos que são travados nesse ambiente. As crianças interagem simultaneamente, para fins diversos, quebrando barreiras de tempo e espaço, socializando saberes, comunicando e ampliando seus relacionamentos no ciberespaço.

Considerações Finais

A presença das tecnologias influencia o modo como as pessoas se relacionam, comunicam e em especial, trocam conhecimentos. A infância, atualmente marcada pela forte presença desses aparatos tecnológicos, agrega elementos singulares, sem precedentes anteriores. O modo de brincar, interagir, se comunicar já não se assemelha àquele no qual os adultos viveram. A globalização e a expansão da cibercultura alteraram radicalmente o modo de vida e com destaque, ao local de relacionamento entre as crianças.

As redes sociais tornaram-se ambientes de socialização cada vez mais comuns no cotidiano das crianças. Eles despedem boa parte de seu tempo, realizando atividades diversas e simultâneas nesse espaço. Verificamos com esse estudo que as suas preferências de uso tem relação direta com a interatividade proporcionada pelo *Facebook*.

Parte de todo o potencial comunicacional, integrativo e midiático dessa rede social pode ser utilizado no ambiente escolar como forma de socialização e promoção de conhecimentos. Dentre as preferências apontadas pelas crianças, os jogos online, por exemplo, evocam uma extensa série de atividades cognitivas, como lembrar, testar hipóteses, traçar objetivos, rever estratégias, que se trabalhadas no espaço educativo, podem surtir efeitos importantíssimos no processo de aprendizagem dessas crianças.

Do mesmo modo, as conversas travadas no bate papo, exigem uma gama de conhecimentos linguísticos, que envolvem significados e intencionalidades, que podem ser levadas para a sala de aula com vistas a potencializar as habilidades de comunicação e produção textual dos alunos.

As transformações sociais provocadas pelos meios digitais ampliaram as condições de acesso e disseminação das informações. As crianças estão diariamente em contato com centenas delas e muitas vezes não se dão conta da velocidade que essas trocas ocorrem e da veracidade, de fato, dessas informações. Comentar e compartilhar fotos, vídeos e status, requer certo discernimento acerca do conteúdo que está sendo veiculado. Na atual cultura digital o conhecimento livre, o compartilhamento e as redes sociais são elementos que estão imbricados e, portanto, as crianças precisam ser orientadas de como utilizar corretamente essas possibilidades midiáticas.

A escola precisa conhecer o modo como seus alunos utilizam as tecnologias fora do ambiente escolar e sobretudo, os seus estilos de aprendizagem, para que possa alinhar isso às suas propostas pedagógicas. Enxergamos também a necessidade de os pais e professores dialogarem sobre o tempo e o modo de utilização do *Facebook*, buscando orientar as crianças quanto a um uso seguro, consciente e reflexivo.

A partir de nossos achados, ressaltamos a importância do desenvolvimento de pesquisas que busquem teorizar as relações entre novas tecnologias e infância e juventude.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Alexandre F. **TIC Kids Online Brasil 2012**: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídia eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007. 301 p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. Editora Perspectiva S.A. São Paulo: SP, 2000.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas-SP: Papirus, 2007. 141 p.

LANHAM, Richard A. **The Electronic Word**: Democracy, Technology and the Arts. Chicago: U Chicago P, 1993.

LEMOS, A. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (Orgs). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÈVY, P. **Cibercultura**. 2.ed. Rio de Janeiro: 34, 2000.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SPADARO, A. **WEB 2.0: redes sociais**. São Paulo: Paulinas, 2013. 151 p.

TAPSCOTT, D. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. São Paulo: Makron Books, 1999.